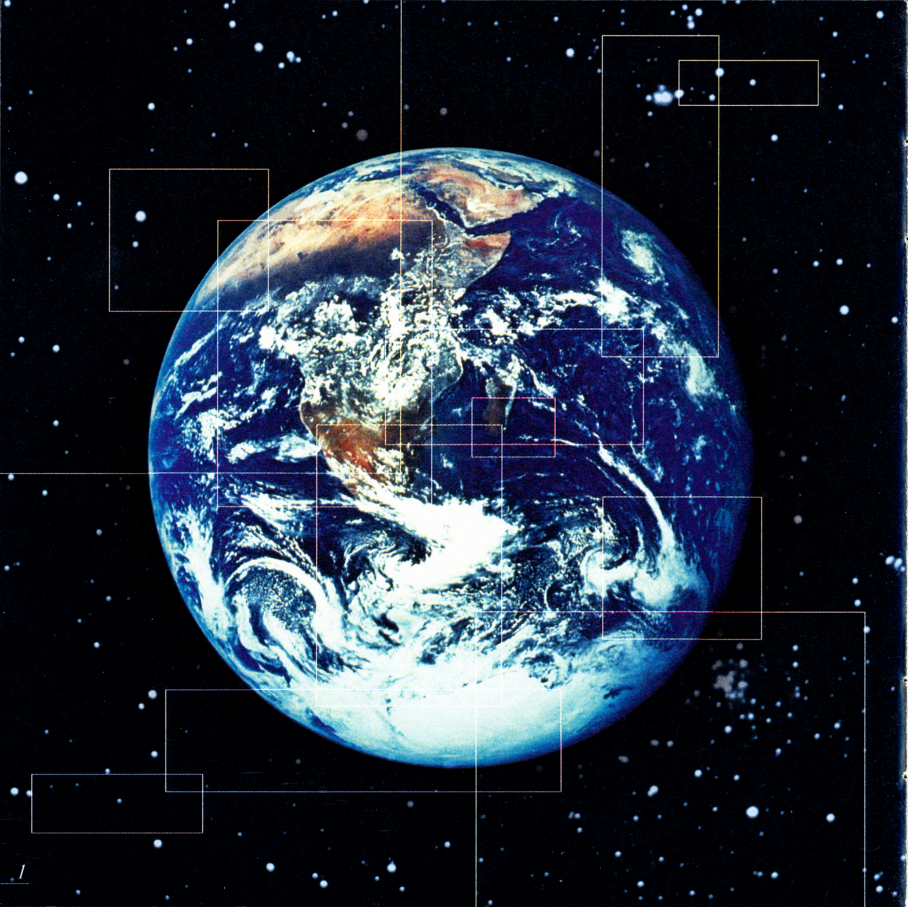
D2

Dの食卓2

WARP

暴力などの表現が含まれています

2000年、クリスマスのカナダ。
その上空で、主人公ローラの乗った飛行機がハイジャックに遭う。悲鳴、怒号、叫喚。興奮したテロリストたちが、乗客や乗務員を次々と血祭りにあげてゆく。客席では、犯人グループの黒幕らしき不気味な男が、水晶玉を見つめながら一心につぶやいている。「第二の破壊の神シャドウ」と。この言葉はいったい何を意味するのか。
と突然、ローラのコンパクトが輝き、地球に飛来する隕石のビジョンが映し出されると同時に、飛行機はまさにその隕石の直撃を受け、永久凍土の大地へと墜落していく。

——吹雪の吹き荒れる山小屋で目覚めるローラ。彼女を助けたのは、同じ飛行機に乗っていた黒人女性・キンバリーだった。あの事故からもう10日も経っているらしいのだが、ローラには何も思い出せない。自分の名前すら。
いきなり山小屋の扉が開いて、あのテロリストの一人が入ってきた。身構えるローラとキンバリーの目の前で、男は身の毛もよだつおぞましい姿＝モンスターに変貌していく。その男だけでなく、生き残った乗客やこの土地の人々も次々とモンスター化して、他の人間を襲っているらしいのだ。何故こんなことが起こったのか。この地獄から逃れる道はあるのだろうか。
——今はまだ、全てが謎に包まれている。

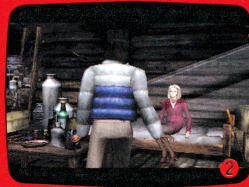
ゲーム・システム概略

Game System

始めに**ディスク1**を本体に入れて下さい。**タイトル画面**（①）が表示されたら**オープニング・ムービー**を選択して下さい。

ゲームの進行に伴ってディスクを入れ替えていく必要があります。画面に出る指示に従って、ディスクを入れ替えていって下さい。

オープニングが終わるといよいよゲームの始まりです。スタート地点は主人公**ローラ**が目覚めた山小屋。そこで最初に遭遇する事件の**デモムービー**がまず流れ、それが終わると、あなたはローラとして自由に行動できるようになります。

デモムービーとは、ゲーム途中で重要な出来事が起こると自動的に流れる映像のことで、映画でいうシネスコ・サイズのように、画面の上下がカットされます（②）。デモムービーの間、一切の操作はできませんが、このゲームの緊迫したドラマを物語る重要な部分ですので、映画を観るような感覚でお楽しみ下さい。2回目以降のプレイ時は**Ⓑボタン**を1回押すとキャンセルすることができます（1回目のプレイ時も素早く2回続けて押すことでキャンセルできますが、初めてプレイする時はできるだけキャンセルしないことをお勧めします）。画面のサイズが戻り、ローラの視点から見た映像に切り替わったら（③）、あなたが自由に操作できる状態になっています。ローラとなって、雪山での冒険へと旅立つ時が来たのです。

デモムービー

実際に操作できる画面

タイトル画面では「**オープニングムービー**」の他に「**ゲームスタート**（ゲームを最初から始める）」「**ロードゲーム**（セーブしたデータを使って途中から始める）」「**オプション**」が選べる。
「**オプション**」では音声のステレオON／OFFと、別売の「ぷるぷるぱっく」に対応するバイブレーション機能のON／OFFを設定できる。

このゲーム全体を通して、**Ⓐボタン**とは「アクション・ボタン」を意味します。ものを取る、人と話す、ドアを開ける、など**何か行動を起こしたい時は、全てⒶボタン**を押して下さい。また、**アナログ方向キー（または方向ボタン）は全てにおいて方向を決定**します。**何かをキャンセルしたい時や元の画面に戻りたい時にはⒷボタン**です。各ボタンのこの性格付けは、ゲーム中のあらゆる局面で変わることのない基本設定なので、ぜひ頭の中に入れておいて下さい。

雪山での「**ハンティング**」や「**写真撮影**」が楽しめる。

ゲームは山小屋（**建物内**）から始まります。建物の中では他の人物と会話したり、様々な物（**アイテム**）を見つけたり、ベッドに寝て**体力を回復**したり、**写真**を撮ったりすることができます。建物の中ではゲームの謎を解く重要な手掛かりを得ることがありますので、できるだけ詳しく調べるようにしましょう。

建物から一歩外に出ると、広大な屋外空間（**フィールド④**）が広がっています。フィールドでは、実際の屋外と同じように自由に歩き回ったり、**走る**こともできます。時々雪の上にアイテムが落ちているので、発見したら近づいて拾っておくと役立ちます。

どこかで**スノーモービル**（⑤）を手に入れると、雪原の移動が格段にスムーズになるだけでなく、爽快な疾走感を楽しむことができます。

建物内は安全ですが、フィールドでは**モンスター**が出現します。モンスターに遭遇すると**バトル画面**になり、バトルに突入しますので、武器を使って攻撃しましょう。うまく敵を倒すと**経験値**を獲得し、ある程度たまると**レベル**が上がり、体力や**スキル**がアップします。敵の攻撃を受けるとローラの体力（**H.P.**）が減っていき、0になると死んでしまってゲームオーバーとなります。H.P.の残りには常に気を配り、残り少なくなったら小屋の中の**ベッド**で眠ったり、傷薬（**ファーストエイド・スプレー**）を使ったりして、体力を回復させておきましょう。食料（**肉**）を食べることでも回復できますが、そのためには野生の動物を**ライフル**で撃って肉を手に入れるしかありません。

動物を発見したらアイテムの中にあるライフルを選択してみましょう。スコープで覗いたような**ハンティング画面**（⑥）になります。動物に照準を合わせてライフルを発射。命中すると肉が手に入ります。

フィールドでは**写真を撮る**こともできます。アイテムの中の**カメラ**を選び、構図を決めてシャッターを押します。写真はコメントをつけて保存しておけるので、美しい景色や動物に出会ったらぜひ撮影してみて下さい。

新しい建物を発見したら中に入って探索しましょう。重要な情報が得られる可能性があります。鍵がかかっている場合もありますが、そんな時はどこかで鍵を見つけてから再度訪れて下さい。

建物内 Inside of Buildings

❷キャビネット

戸棚の前に立って
Ⓐ**ボタン**を押してみよう。
役に立つアイテムが
入っているかも
知れない。

❶ベッド

ベッドで寝ると
体力が回復する。
ベッドに近づいて
Ⓐ**ボタン**を
押してみよう。
ローラが横たわって
眠り、目覚めると
H.P.が最大値まで
回復されている。

❸テーブル

テーブルのそばへ
行ってみよう。
アイテムが見つかったら
Ⓐ**ボタン**を押すと手に入る。
違う角度から近づいたり
Ⓨ**ボタン**で見回したりすると
また別のものが手に入るかも。

❹他の人物(キンバリー)

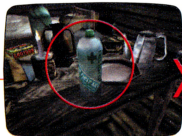
キンバリーは自分の意志を持って
部屋の中を動いている。
立って歩いている時もあれば
コーヒーをいれている時もある。
近づいてⒶ**ボタン**を押すと
話しかけられる。

❺暖炉

暖かそうな暖炉。近くに寄ることはできない。

❻ドア

外に出たい時は、このドアに近づいてⒶ**ボタン**か
アナログ方向キーまたは方向ボタンの上を押す。

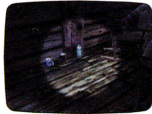
アイテムを発見したらⒶボタンで取れる。　他の人物との会話が重要なヒントに。　ベッドで寝て体力回復。　ドアから外へ。

建物内での移動は、部屋の中にある数カ所のポイントから別のポイントへ、という動きだけに限定されます。左ページの図の例では、ブルーの丸がポイントを、ピンクの矢印はその間の移動を表しています。これ以外の場所に行くことはできません。**前進する時はアナログ方向キー（または方向ボタン）の上**を、**方向転換したい時には左右および下**をそれぞれ押して下さい。気になる場所があったら近付いてみましょう。何か**アイテムを発見したらⒶボタン**を押すと手に入ります。立っている位置はそのままで、**首だけ動かして周囲を見回す**こともできます。Ⓨ**ボタン**を押しながら**アナログ方向キー（または方向ボタン）**を押してみて下さい。直接行けない隅の方などにアイテムがある場合、このように見回してアイテムが視界に入ると自動的にズームアップされるので、その状態でⒶ**ボタン**を押すと手に入れることができます。建物内では全てのポイントに立ち止まって、念入りに周囲を見回してみることをお勧めします。他の人物がいたら話しかけてみましょう。重要なヒントをくれるかも知れません。その人の前へ行って**Ⓐボタンを押すと会話**できます。

建物内では、体力を回復するアイテムなどの他、**カメラ**も使えるので、部屋の中の様子や他の人物などを写真に撮ってみましょう。アイテムでカメラを選択し、**アナログ方向キー（または方向ボタン）**で構図を決めて**Ⓐボタンでシャッター**を押します。撮った写真データをメモリーカードにセーブすると、コメントを付けてアルバムに貼ることができます。

部屋の中の**ベッドで寝ると、体力（H.P.）が回復**します。寝たい時にはベッドに近づき**Ⓐボタン**を押して下さい。建物の外へ出るには、ドアを見つけて**Ⓐボタン**または**方向ボタンの上**を押すと、自動的にドアが開いて屋外（**フィールド**）に出られます。

Ⓨ**ボタン**を押しながら**アナログ方向キー（または方向ボタン）**を色々な方へ動かすと部屋の中を見回せる。

アイテム発見、ズームアップ。

Ⓐボタンで取れる。

In the Field フィールド

山小屋から外に出ると、そこは広大な雪原（**フィールド**）。あたかも現実世界のように天候や太陽の位置が刻々と変化していきます。影の出る向きでおおよその方角を判断することも可能。白い雪と光が生み出す幻想的な自然美をお楽しみ下さい。

フィールドでは建物とは違い、完全に自由な方向に進むことができます。コントローラの表示ウィンドウにコンパスが表示されるので、地図と見比べながら自分の現在地を判断して下さい。移動中はローラの姿も画面の中に納まり、客観的な視点になっています。**アナログ方向キー（または方向ボタン）の上を押すと前に歩き、方向転換する時はアナログ方向キー（または方向ボタン）の左右または下**を押します。

歩くだけでなく**走る**こともできます。**アナログ方向キーを上に深く倒すか、方向ボタンを押し**てみて下さい。ローラが雪原を走ります。**アナログ方向キーを下に深く倒すと、ローラが180°回転**し、後ろ向きになります。**後ろに軽く倒すと、体の向きはそのままで後ずさり**します。

首だけ動かして周囲を見回すこともできます。建物の中と同様にⓎ**ボタン**を押しながら**アナログ方向キー（または方向ボタン）**を押して下さい。この時だけローラの視点から見た映像に切り替わります。

曇り空、夕焼け、夜のとばり。フィールドでは天候も光線も刻々と変わる。リアルな自然を堪能しよう。

雪の上には、時々何かが落ちていることがあります。何らかのアイテムである場合は、近くに寄ると自動的にズームアップされるので、その状態でⒶ**ボタン**を押すと手に入ります。

肉は**ファイヤーボックス**の中に入っている。**ファイヤーボックス**を選択すると、続いて**肉**が表示されるので、ここでもう一度Ⓐ**ボタン**を押すと肉を食べたことになり、H.P.が回復する。肉の横の数字は持っている肉の合計数。食べると1つ減る。

Ⓛ**トリガー**で
アイテムウィンドウと**体力ゲージ**を表示。

Ⓡ**トリガー**で
体力ゲージと**ウェポンウィンドウ**を表示。

横の数字は残弾数。1発撃つごとに数字が1つずつ減っていき、0になると自動的に次のカートリッジが装填される。

フィールドでⓁ**トリガー**を押すと、画面左下に**アイテムウィンドウ**、画面中央下に**体力ゲージ**が表示されます。アイテムを使う場合は**アナログ方向キー（または方向ボタン）の左右**を押すと、ウィンドウ内にアイテムが次々と表示されていくので、使いたいものが表示されたらⒶ**ボタン**を押して下さい。アイテムの横の数字は合計個数です（1個しか持てないものは表示されません）。
体力ゲージは、炎の色と数字でH.P.の状態を表します。H.P.が最大の時は赤、減っていくとだんだん黄色に近くなり、緑になるとゼロに近く危険な状態です。数字は残りH.P.を表し、ゼロになるとローラは死んでしまい、ゲームオーバーとなります。
体力が残り少なくなってきたら、アイテムウィンドウで**ファーストエイド・スプレー**か**ファイヤーボックス（肉）**を選んで使い、体力を回復させておくと良いでしょう。

Ⓡ**トリガー**を押すと、画面右下に**ウェポン（武器）ウィンドウ**、画面中央下に体力ゲージが表示されます。ウェポン横の数字は残弾数です。アイテムウィンドウと同じように**アナログ方向キー（または方向ボタン）の左右**とⒶ**ボタン**で選択すると、武器を持ち替えることができます。モンスターが現れる前に、弾のなくなった武器や威力の弱い武器をより強力なものに持ち替えておけば安心です。

フォト&ハンティング
Photo & Hunting

カリブーを発見。**Ⓛトリガー**を押して**アイテムウィンドウ**を表示させ、**ライフル**を選択。

このゲームの舞台であるカナダの雪山には、たくさんの野生動物が生息しています。フィールドに現れる動物は、**カリブー**(トナカイの一種)、**ムース**(ヘラジカ)、**ヘアー**(野ウサギ)、**スノーグラウス**(ライチョウ)の4種類です。動物を発見してライフルで撃ち、うまく仕留めると、その動物の**肉**がいくつか手に入ります(手に入る数は動物の種類によって異なります)。肉は自動的に**ファイヤーボックス**の中で調理されるので、体力が減ってきたら**アイテムウィンドウ**で**ファイヤーボックス**を選ぶと、その場ですぐに食べられ、体力が回復します。また、仕留めた動物の数は**ハンティング結果**として記録され、後述する**ステイタス画面**を呼び出せばいつでも見ることができます。

動物を発見した時には、撃つだけではなく写真を撮ることもできます。**Ⓛトリガー**で**アイテムウィンドウ**を表示させ、**カメラ**を選ぶと**フォト画面**になります。基本的な操作方法はハンティング画面と同じ。**アナログ方向キー(または方向ボタン)**を操作して構図を決めます。**Ⓡトリガー**でズーム・アップ、**Ⓛトリガー**でズーム・ダウンもできます。構図が決まったら**Ⓐボタン**を押すとシャッターが切られます。撮った写真を見たり、写真にコメントを付けたりするのは後述する**ステイタス画面**です。途中でやめたい時は**Ⓑボタン**を押すとキャンセルされ、フィールドに戻ります。

Ⓡトリガーでズーム・アップ

動物に中央の十字が重なるようにして
Ⓐボタンでライフル発射

命中!肉を3個獲得。
Ⓑボタンでフィールドに戻る。

Ⓛトリガーで**アイテムウィンドウ**を表示させ**カメラ**を選択。
通常のカメラと同じように、四隅のマークの内側に撮りたい部分を入れ、**Ⓐボタン**でシャッター。
Ⓛ/Ⓡトリガーでズーム・アップ/ダウンもできる。

スノーモービル
Snowmobile

スノーモービルに近づきⒶボタンを押すとローラがスノーモービルに乗るデモムービーが流れる。

ゲームの途中でスノーモービルが手に入ります。さらに燃料用のガソリンをどこかで見つければ操縦できるようになります。
スノーモービルに乗るには、近くまで寄ってⒶ**ボタン**を押して下さい。ローラがスノーモービルに乗り込むデモムービーが流れます。
乗ったらⓇ**トリガー**を押すと、エンジンがかかり前進します。Ⓡ**トリガー**がアクセル、Ⓛ**トリガー**がブレーキです。**アナログ方向キー（または方向ボタン）の左右**でそれぞれの方向にハンドルを切ります。**前後**はそれぞれ前後に重心を移動します。これはコーナリングやスピードアップしたい時に有効なテクニックです。操縦に慣れてきたらいろいろと試してみましょう。Ⓨ**ボタン**では、車体の向きはそのままでバックします。スノーモービルから降りたい時には、Ⓛ**トリガー**でブレーキをかけるかⓇ**トリガー**（アクセル）から手を離してスノーモービルを止めてからⒶ**ボタン**を押して下さい。降りるデモムービーが流れてフィールドに戻れます。
Ⓑ**ボタン**は使用しません。
何かにぶつかったりして転んでしまった時は、倒れたところから立ち上がるデモムービーが流れるので、その後スノーモービルに近づきⒶ**ボタン**を押すとまた乗れます。
走行中の画面左下にはスピードメーターが表示されます。スノーモービルに乗っている間は、後述する**ステイタス画面**は呼び出せません。

スノーモービルに乗り込んで…

Ⓡトリガー（アクセル）を押して前進

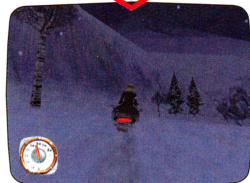
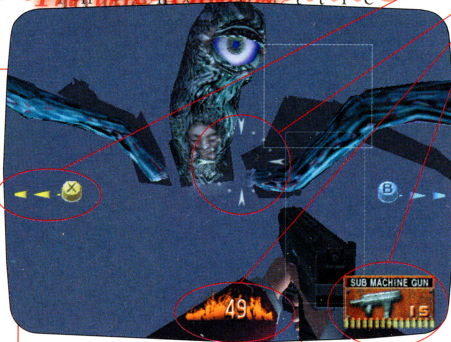
左右にハンドルを切る

バトル In the Battle

ビューチェンジ。画面の外に敵がいることを知らせるマーク。

銃の照準。この円の中心に弾が当たる。弱点に照準が合うと赤く光る。

体力ゲージ。バトル中は常に表示されている。残量に注意せよ。

ウェポンウィンドウ。Ⓡトリガーで表示。

フィールドでモンスターに出会うと戦闘(**バトル**)が始まり、**バトル画面**になります。既に銃を構えた状態になっているので、**アナログ方向キー(または方向ボタン)**を動かしてモンスターに照準を合わせ、**Ⓐボタン**で銃を発射します。マシンガンのように連射できるものは、**Ⓐボタン**を押し続けている間連射し、ショットガンのように1発ずつ撃つものは、1回押すごとに1発発射します。

画面中央下の**体力ゲージ**は、炎の色と数字でH.P.の状態を表します。炎の色はローラの血の色を象徴しており、H.P.が最大値の時は赤(人間)、減っていくとだんだん黄色くなり、緑(モンスター)に近づくと危険な状態です。数字は残りH.P.を表し、敵の攻撃によるダメージを受けるごとに減ります。ゼロになるとローラは死んでしまい、最後にセーブした地点まで戻ります。体力が残り少なくなったら**ファーストエイド・スプレー(赤、黄、緑の3種類。効き目が異なる)**または**ファイヤーボックス(肉)**を使って体力を回復させるのを忘れないで下さい。Ⓛ**トリガー**を押すとモンスターの動きが一時止まり、画面左下に**アイテムウィンドウ**が表示されます。

バトル中でも武器の交換や弾の充填ができます。Ⓡ**トリガー**を押すとモンスターの動きが一時止まり、画面右下に**ウェポンウィンドウ**が表示されるので、交換したい武器を選んでⒶ**ボタン**を押して下さい。マシンガンの弾はカートリッジ式になっており、中の弾を打ち尽くすと自動的にカートリッジを**リ**

体力ゲージの炎の色は
ローラの「人間度」の象徴。
緑の血に近づくほど、モンスター化=
死の危険が高まっている、ということ。

左:モンスターの攻撃を受けた。ローラの赤い血が飛び散る。
右:モンスターにダメージを与えた。緑の血が飛ぶ。

マークに従って右を向くと別の敵がいた。矢印が赤い時は敵が攻撃しようとしているので要注意。

画面外右に敵がいる。
Ⓑボタンで右を向く。

画面外左に敵がいる。
Ⓧボタンで左を向く。

ロード(再装填)します。リロードの間は銃を撃てないので、撃ちたい時にリロードしてしまうことのないように、モンスターの攻撃の合い間をぬって手動で弾を詰め替えておくことができます(**手動リロード＝Ⓨボタン**)。

モンスターには人間型、四つ足型、地中へ潜るタイプ、空を飛ぶタイプなど様々な特徴があり、種類によって武器の効きめが異なります。また、モンスターが単数か複数かによっても武器の適性が違ってくるため、どの武器がどんな場合に有効かを早く見極めれば、戦闘を有利に運ぶことができます。

モンスターの弱点を狙うことも大切です。照準を合わせた時に円の中央が赤くなったら、そこがモンスターの弱点なので、うまく狙えば弾と時間の節約になります。ストーリーの要所要所で遭遇する、特殊なキャラクターを持った強力なモンスター(**ボス**)との戦闘では、弱点を狙わないとダメージをほとんど与えられないこともあります。

戦闘中、画面の外にモンスターがいる時には、そのことを知らせるマークが出ます。Ⓧ／Ⓑ**ボタン**を使うことにより、画面の外にいるモンスターの方に向き直ることができます(**ビューチェンジ**)。画面右側に**Ⓑと青い矢印のマーク**が出たら、右の画面外に敵がいます。**Ⓑボタン**を押すと矢印の指す方向に向き直ります。画面左側に**Ⓧと黄色い矢印マーク**が出たら左に敵がいるので、**Ⓧボタン**を押すと左を向きます。矢印が赤くなった時は、敵が画面外から攻撃しようとしているので注意して下さい。

バトルに勝つと、難易度に応じた経験値を獲得します。敵を倒して戦闘が終了すると、**経験値(Exp.)画面**になり獲得した経験値が表示され、見終わったらⒶ／Ⓑ**ボタン**を押すとフィールドに戻ります。一定の経験値がたまるとローラのレベルが上がり、最大体力値(**Max H.P.**)と戦闘の熟練度(**Skill**)がアップします。戦闘の経験を積むほどローラが強くなっていくわけです。

ドリームキャスト・コントローラ

本体の電源を入れる時に、アナログ方向キーおよびL／Rトリガーを動かさないで下さい。
キーやトリガーを動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤動作の原因となります。

本ソフトは1人用です。本体の電源を入れる前に、コントローラなどの対応機器をドリームキャスト本体のコントロールポートに接続して下さい。
また、ゲーム中にA＋B＋X＋Yボタンを同時に押した状態でスタートボタンを押すと、リセットされ、タイトル画面に戻ります。
対応していないコントローラでの動作は保証されません。

メモリーカード

ファイルを保存するには、別売のメモリーカードが必要です。
メモリーカードをファイルモードまたは時計モードにしてから接続して下さい。
セーブ中は、本体の電源を切ったり、メモリーカード等の拡張ユニット、及びコントローラの抜き差しを行わないで下さい。
メモリーカード使用ブロック：9ブロック～

表示ウィンドウ

フィールドで自由に操作できる状態の時
ここに方角を示す**コンパス**が表示される。
バトル画面、ハンティング画面など
特殊な画面になっている時や、建物内および
デモムービー中は、D2ロゴが表示される。

アナログ方向キー

ローラの移動（フィールド、建物内）
Ⓨボタンを押しながら「見回す」「アイテムの発見」（フィールド、建物内）
前方に深く倒して「走る」（フィールド）
後方に深く倒して「180゜回転」（フィールド）
スノーモービルの方向転換、重心移動（フィールド）
照準の移動（バトル、ハンティング、フォト画面）
アイテム、武器等の選択（フィールド、ステイタス画面）

Ⓧボタン

ビューチェンジ「左」（バトル画面）

Ⓨボタン

アナログ方向キーまたは**方向ボタン**を押しながら
「見回す」「アイテムの発見」（フィールド、建物内）
スノーモービルのバック（フィールド）
銃の弾のリロード（バトル画面）

方向ボタン

ローラの移動（フィールド、建物内）
「走る」（フィールド）
Ⓨボタンを押しながら「見回す」「アイテムの発見」（フィールド、建物内）
スノーモービルの方向転換、重心移動（フィールド）
照準の移動（バトル、ハンティング、フォト画面）
アイテム、武器等の選択（フィールド、ステイタス画面）

Ⓑボタン

行動のキャンセル
前の画面に戻る（ステイタス画面）
ビューチェンジ「右」（バトル画面）
デモムービーのキャンセル
経験値モードのキャンセル（バトルモード後）

Ⓐボタン

選択や行動の決定・実行、会話
銃を撃つ（バトルモード）
ライフルを撃つ（フィールド）
カメラのシャッターを押す
スノーモービルの「乗り降り」（フィールド）
経験値モードのキャンセル（バトルモード後）

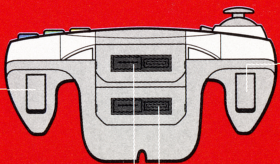
スタートボタン

ゲームスタート（タイトル画面）
ステイタス画面の呼び出し

Ⓛトリガー

アイテムウィンドウ表示（フィールド）
照準の「ズームダウン」（ハンティング・フォト画面）
スノーモービルの「ブレーキ」（フィールド）

Ⓡトリガー

ウェポンウィンドウ表示（フィールド）
照準の「ズームアップ」（ハンティング・フォト画面）
スノーモービルの「アクセル」（フィールド）

拡張ソケット1
メモリーカードをセットします

拡張ソケット2
ぷるぷるぱっくまたはメモリーカードをセットします

ステイタス画面—地図

Status Mode

建物内または**フィールド**で**スタートボタン**を押すと、右のような画面（**ステイタス画面**）が出て、現在の様々な状態を知ることができます。まず、左端の棚の一番上の段を選択してⒶ**ボタン**を押してみましょう。地図を持っていればその地図が表示されます。ブルーの丸い頭のピンが刺さっている所があなたの現在地。明るい色の平坦な部分が行動可能範囲です。険しい山の部分には入れません。指の形のカーソルを動かしていくと、地名のフキダシが現れますが、これは重要なポイントまたは特徴的な地形であることを示しています。

画面左端に棚がある。まず一番上の段を見てみよう。棚の横で揺れている指型のカーソルが、一番上の段の横にあることを確認してⒶ**ボタン**を押すと、下のような地図が現れる。

N
W
E
S
Bacon Farm Historic Park
墜落事故現場
Ruffs Lookout
ルフス・ルックアウト
Ruffs Canyon
Mt.Ruffs
Fifth Canyon
ローラの現在地
シャノン・マウンテン
Shannon Mtn.
マウント・ポートン
Mt.Porton
石造りの山小屋
地下採掘場
Tyrell Gold mining Industry
Hector Glacier
最初の山小屋
Crowfoot Glacier

Laura Parton
Place:
Mountain Hut

H.P.	:	52
Max H.P.	:	68
Skill	:	24
Exp.	:	37
Level	:	9

主人公
ローラ・パートン

ローラの現在地

H.P.=現在の体力(ヒットポイント)
Max H.P.=最大体力、Skill=戦闘の熟練度
Exp.=経験値、Level=レベル(最高30)

地図
MAP
現在地付近の地図。持っていると表示される。

持ち物一覧
INVENTORY
持っているアイテムに関する情報が見られる。

武器
WEAPONS
持っている武器に関する情報が見られる。

用語集
WORDS
ゲーム中に出てきた気になる言葉の解説。ヒントも隠されているので要チェック。

写真と狩猟
PHOTO&HUNTING
撮った写真やハンティングの結果をここで確認。

セーブ/ロード
SAVE/LOAD
ゲームデータのセーブ、ロードはここで行う。

ステイタス画面では、地図の他にも様々な情報を見ることができます。画面上部のパネル(❶)には、現在のローラの状態が表示されています。Laura Partonという名前の下の地名は**ローラの現在地**です。パネル右側の数字は、上から順にローラの現在の**体力**(**H.P.**)、完全に回復した時の**最大体力**(**Max H.P.**)、戦闘の**熟練度**(**Skill**)、獲得した**経験値**(**Exp.**)、そして現在の**レベル**(**Level**)となっています。最大体力は、レベルアップに伴って少しずつ増えていきます。戦闘の熟練度(スキル)が上がると、弾の命中率が高まったり、弾丸1発あたりの威力が増したりします。つまり戦闘に慣れて、戦い方がうまくなってきたということになります。

経験値はモンスターとの戦闘に勝つたびに、難易度に応じた数値を獲得します。経験値がある程度たまるとレベルが上がりますが、レベルの最高は30で、経験値をいくら追加してもそれ以上には上がりません。ローラの状態はこまめにチェックして、常に把握しておくと良いでしょう。

画面左端にある棚(❷)は情報の種類を示しています。一番上の段が**地図**、二番目が**持ち物(アイテム)一覧**、以下順番に**武器**、**用語集**、**写真とハンティングの結果**、**セーブ/ロード**となっています。棚の左端にある指型のカーソルは、**アナログ方向キー(または方向ボタン)の上下**を押すと上下に移動し、棚のそれぞれの段を指すことができます。見たい情報が入っ

ている段にカーソルを移動させ、Ⓐ**ボタン**を押して下さい。画面右のエリアに、さらに詳しい情報が表示されます。

❸は、二段目の「持ち物一覧」を

選んだ時の画面です。開いたスーツケースの中にいろいろなものが入っています。指型カーソルがここに移動していますので、詳しく見たいアイテムのアイコンの上にカーソルをあてて(**アナログ方向キー(または方向ボタン)**で移動)Ⓐ**ボタン**を押して下さい。スーツケースの右側に詳しい情報が表示されます。アイテムが多すぎてスーツケース内に納まりきっていない場合は、カーソルを最下段に置いてさらに下を押すと、隠れていたアイコンがスクロールされて出てきます。上が隠れている場合もあるので、最上段からさらに上にスクロールするかどうかも確認して下さい。アイテムの説明にはちょっとしたヒントも含まれていますので、１回目のプレイ時には全部見るようにすると役に立ちます。見終わったらⒷ**ボタン**を押すと説明文が消えます。他にも説明を見たいものがあれば、カーソルを動かして見たいものを選び、もう一度Ⓐ**ボタン**を押して下さい。全て見終わったらⒷ**ボタン**を押すとカーソルが左の棚に戻ります。

棚の三段目を選ぶと(❹)今持っている武器がジュラルミンのケースの中に収納されているのが見えます。アイテムと同様、見たい武器の上にカーソルを置いてⒶ**ボタン**を押すと、右側に詳しい説明が出ます。

四段目の本の入った段を選ぶと

武器は全部で５種類。
新しい武器を手に入れると空のくぼみが埋まる。

(❺)ゲーム中の会話で出てきたキーワードの解説を読むことができます。黒板に表示された言葉の一覧から知りたい言葉を選んでⒶ**ボタン**を押すと、右側に解説が出ます。黒板の上下に**▼L▲R**のマークが出た時は、まだ隠れている言葉がありますので、Ⓛ／Ⓡトリガーでスクロールさせてみましょう。

解説の中にもヒントが隠されていますので、ストーリーがある程度進んだらキーワードを確認してみることをお勧めします。

五段目の棚はフォト&ハンティング。撮った写真と狩猟の結果が見られます。「**写真をロード**」を選んでⒶ**ボタン**を押してみて下さい。写真のデータを読み込み(ロード)するメモリーカードが選択できる画面になります。画面下の黄色い紙の上に出る指示に従って操作を進めていって下さい。写真をロードすると、A～Iの記号のついたアイコンが表示されます(❶)。ひとつのメモリーカードにつき最大9枚までの写真を記録できます。メモリーカードは持ち運びできるので、撮った写真を友達と比べ合うことも可能。また、動物ばかり

を撮った「動物写真集」や、お気に入りの人物だけを写した「ポートレイト集」を作ってみるなど、あなたの個性を生かした様々な方法でお楽しみ下さい。写真を見るには「**アルバム**」を選択し、見たい写真を選んで下さい。写真がコメント付きで鑑賞できます(❷)。「**写真にコメント**」を選ぶと、新しく撮った写真にコメントを付けたり、以前に付けたコメントを変更したりできます。❸のようなキーボードが現れるので、カーソルを動かして1文字ずつ選んでⒶ

❸ キーボードの左上の4マスでひらがな／カタカナ／英大文字／英小文字の切り替え可。
日本語と英語とでは記号も少し違うので注意。

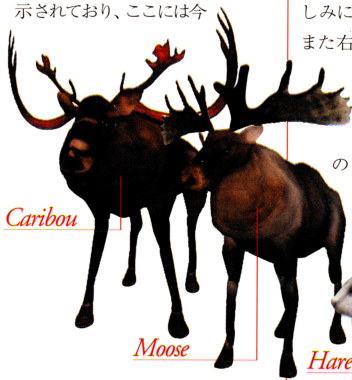
ボタンを押し、好きな文章を作って下さい。コメントは最大16文字まで入ります。左上隅の4つのマスで**ひらがな／カタカナ／英大文字／英小文字**を切り替えられます。打った文字の一部を変更したい場合、右上隅の←と→で選択位置を移動させ、文字を編集することができます。文が完成したら

ライフルの弾＝１頭

メダル＝10頭

Snow Grouse

Enterを押して下さい。

「**ハンティング結果**」を選ぶと、ハンティングで仕留めた動物の数が記録されている画面になります（❹）。左端の金色のプレートは上から「**カリブー**（CARIBOU）」「**ムース**（MOOSE）」「**ウサギ**（HARE）」「**ライチョウ**（SNOW GROUSE）」を示しており、横に現れるライフルの弾が１頭、金色のメダルが10頭倒したことを表しています。右端の枠内に数字でも表示されており、ここには今までに倒した中で最も大物だった個体の体重（MAX WEIGHT）も表示されています。それぞれの動物について10匹以上倒すと、画面にトロフィーが出ますのでお楽しみに。

また右上の枠内の文字は、ハンティング成績に応じてあなたに贈られた「称号」です。ゲームを始めたばかりの頃は「TRAINEE（初心者）」となっていますが、少し上手になると「HUNTER」になり、さらに上達すると「GOOD HUNTER」になるなど、徐々に格が上がっていきます。あなたにはいったいどんな称号が贈られるのでしょうか。

左端の棚の最下段には「**セーブ／ロード**」のできるノートが入っています（❷）。まずセーブかロードかを選んで下さい。セーブとは今の時点でのゲームの進み具合を記録すること、ロードとは記録してあるデータの中からひとつ選んで読み込むことです。次に青、赤、緑と３つあるファイルの中からセーブ／ロードするファイルを選びます。下の黄色い紙に指示が出ますので、それに従って操作を進めて下さい。セーブは建物内でもフィールドでも行えます。

ステイタス画面からゲーム画面に戻るには🅑 **ボタン**をお使い下さい。🅑**ボタン**を押すと表示されている画面がキャンセルされて前の画面に戻っていき、最後にゲーム画面に戻ります。

Caribou

Moose

Hare

Cast

Laura Parton
ローラ・パートン
age:32 sex:Female
声：駒塚由衣
*voice by:
Yui Komazuka*

Larry(Terrorist)
ラリー（テロリスト）
*voice by:
Taro Arakawa*

Cliff(Terrorist)
クリフ（テロリスト）
*voice by:
Kazuya Nakai*

Kimberly Fox
キンバリー・フォックス
age:33 sex:Female
声：幸田直子
*voice by:
Naoko Koda*

Conjurer
魔術師
voice by:Ken Sanders

Stewardess
スチュワーデス
voice by:Minako Ichiki

David Brenner
デビッド・ブレナー
age:34 sex:Male
声：大塚明夫
voice by:Akio Otsuka

Jannie's grandpa
おじいちゃん
*voice by:
Ichiro Nagai*

Parker Jackson
パーカー・ジャクソン
age:35 sex:Male
声：山野井仁
voice by:Jin Yamanoi

Jannie
ジェニー
age:5 sex:Female
声：小桜エツ子
*voice by:
Etsuko Kozakura*

Other Voice Actors

Yoshitada Otsuka(as John)
Fubito Yamano(as Kenny)
Miyoko Aso(as Linda)
Yoshiko Sakakibara(as Lucy)
Haruko Kitahama(as the Greatmother)
Kumiko Hironaka(as Martha)
Kenji Nojima(as Tom and the parrot)
Yuzuru Fujimoto(as the priest)

Voice Actors for Monsters

Moriya Endo
Jin Domon
Hiromi Nishikawa

Productions of Voice Actors

IZUMI KIKAKU
EZAKI PRODUCTION
OFFICE OHSAWA
DOJINSHA PRODUCTION
AONI PRODUCTION
SEINENZA
HAIKYO
81 PRODUCE
PRODUTION BAOBAB

Casting by

Kenji Ohyama(Office Ohsawa)

Staff

Directed and Story by
Kenji Eno

C.G. Director
Shosaburo Tateishi

C.G. Animators
Hirohiko Sugamura
Tomohisa Oda
Tomoko Kasahara
Tomonori Kubokawa
Kazuaki Arai
Satoshi Mochizuki
Atsushi Inoue
Takeshi Nozue
Tomomi Yano
Hideki Sudo
Takashi Otsuki

C.G. Designers
Tomohiro Miyazaki
Yuji Haba
Terunori Kobayashi
Ko Takeuchi
Marie Yamada
Michihito Hatakeyama
Takahiro Matsuhira
Kazuyuki Ebara

Programmers
Hirofumi Hayashida
Makoto Sakai
Naoya Sato
Hiromitsu Shimakura
Daijyu Kawashima
Tomoharu Shibuya
Tetsuya Ogawa
Shinya Sato

Dialogue Writer
Yuji Sakamoto

Assistant Planner
Osamu Watanabe
Chiharu Sugaya

SOUND STAFF

Sound Producer
Daigo Uchida(Create One)

Sound Producer's assistant
Minoru Shibata

Sound Enginnering by
MIT GATHERING

Sound Engineer
Takashi Tachibana(MIT)

Assistant Sound Engineer
Yuki Yasoshima(MIT)

Sound Effect by
Takashi Tachibana(MIT)
Masayoshi Shimano(MIT)
Hiroko Takagi(MIT)

Mixed by SONY PCL

Mixer
Masakazu Yamaguchi(SONY PCL)

Assistant Mixer
Takuya Hara(SONY PCL)

Cordinated by
Tatehiko Aoki(Sotsu Agency)

Recorded at
MIT STUDIO

Sound data Converted by
Motohiro Tsuji(Be-flat)
Tetsuya Ohuchi(Be-flat)

MUSIC STAFF

Music by
Kenji Eno

A&R Producer
Katsunori Eguchi(First Smile)

Director
Takao Kondo(Sonic Parade)
Motohiro Tsuji(Be-Flat)

Engineer
Motohiro Tsuji
Masayoshi Okawa

Programmed by
Kenji Eno
Kazuhiro Yamahara

Manipurated by
Kazuhiro Yamahara

Recorded at
Den Music Studio
GTO Studio
Sonic Garden
HIT Studio
Wonder Station

Musicians are
Tonika Ichinose
Madoka Sato
Azusa Dodo
Tomoko Kanda
Yumi Arai
Mina Fukuzawa
Akina Karasawa
Kazuo Iwai
Noriko Nomizo
Atsuko Ozaki
Yuki Umemoto
Kazuhiro Yamahara
Kenji Eno

Instruments Equipment by
YAMAHA CORPORATION

'Counting the Roses'
Music and Lyrics by
Arto Lindsay

C.G. Supported by
SHIROGUMI INC.

Director
Yuji Hikosaka

Chief Designers
Akira Iwamoto
Takayuki Taketa

Designers
Yoshiki Shimahara
Hirotaka Nitou
Manabu Koike

C.G. Supported by
Magic Pictures

Chief Designer
Makoto Chiba

Designers
Yoshihiro Fujita
Midori Tokutomi

C.G. Supported by
Jun Yokoishi
Discreet
A Division of Autodesk, Ltd. Japan
D-STORM, Inc.
DPS Japan K.K.
Q, Inc.

Program Supported by
SEGA(Software technical support dept.)
Kazuhiro Takase
Hiroaki Sano
Kenei Unoki
Koichi Murayama

Program Supported by
SEGA(System R&D dept.)
Takashi Ando
Tomoaki Saito
Hideki Kudo
Kazuyoshi Hara
Akira Matsuo

Technical Supported by
CRI Corp.
Takashi Nozawa
Misao Matushita
Masao Oshimi
Tomonori Saguchi
Yasuhide Tanaka
Shun Hosaka
Kengo Mikoshiba

Sound Program Supported by
SEGA(Digital media planning dept.)
Takahiro Obara
Yoshiaki Kashima
Tadashi Jokagi
Koichi Ishii

Staffs at WARP are
Junko Sunaoka
Chiaki Sakurai
Shinji Yorifuji
Sakura Yamazaki
Eri Tanabe
Tamami Tatsuzawa
Takako Kishi

Special Thanks
SEGA ENTERPRISES,LTD.
YAMAHA CORPORATION
Shoichiro Irimajiri
Isao Okawa
Masanao Maeda
Yu Suzuki
Norio Watanabe
Junichi Shimizu
Keith Palmer
Masaaki Kawamura
Jin Shimazaki
Koji Iwase

The Producer Wishs to Thank
Tetsuya Mizuguchi
Ken-ichi Nishi
Yoot Saito
Hideo Kojima
Yuji Horii
Ryuichi Sakamoto
Hiroyuki Nakata
Stephen Cohen
Ebizoo
Each family of creators at WARP
My family

Produced by
Kenji Eno

Made at
WARP, Tokyo, Japan

Presented by
WARP

Thank You for Playing

"Counting the Roses"

lyrics and music by Arto Lindsay

I don't see what I see
Falling away, falling behind
I'm in a game of hide and seek
Sun shines outside my mind

I wonder if I'm alone
Wonder who might be outside
I don't want to raise my eyes
All small folded up tight

So I count the roses
Yellow red and white
Don't dare use my fingers
Many many roses
Wrap me warm at night

Roses wait and roses grow
They get their rhythm right
I wanna know what roses know
How they grow smooth and ripe

So I count the roses
Yellow red and white
Don't dare use my fingers
Many many roses
Wrap me warm at night

カウンティング・ザ・ローゼス（薔薇を数えて）

訳詞：飯野賢治

何も見えないんだ
遠くへ、遠くへと落ちていく
わたしは隠れんぼの最中
太陽は心の外で輝いている

わたしは独りなのだろうか
外には誰かいるのだろうか
目を閉じたままでいたいんだ
全ては小さく、固く閉ざされている

そして、わたしは薔薇を数える
黄色、赤、白・・・と
指を折って数える気は無い
たくさんの、たくさんの薔薇は
わたしを夜、暖かく包んでくれる

薔薇はゆっくりと育つ
正確なリズムで
薔薇が知っていることを知りたいんだ
どうやって穏やかに成長し、成熟するのかを

そして、わたしは薔薇を数える
黄色、赤、白・・・と
指を折って数える気は無い
たくさんの、たくさんの薔薇は
わたしを夜、暖かく包んでくれる

ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

（保護者の方へ）小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

！注意！

- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。
- ごくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。
- このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

- ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。
- ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。
- ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。
- 使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。
- 汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。
- このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。
- ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。
- このソフトはファイルの保存等にメモリーカード(ビジュアルメモリ[別売])が必要です。
- このソフトは「タイトル名」「どのくらいそのゲームで遊んだか」「どんなふうにそのゲームを遊んだか」等の〈プレイ履歴(プレイ情報)〉を「本体メモリ」に記録します。この情報は、さまざまなゲームでお客様のそれまでの遊び方・進み方によってゲームの展開を変化させるために使われる予定のものです。

WARP Inc.
Seizan bldg.2-12-28 Kita-aoyama,
Minato-ku,Tokyo 107-0061
Japan

http://www.warp-jp.com

QSOUND and the QSOUND logos are trademarks of QSOUND Labs, Inc.